

ANALISIS VISUAL PADA SAMPUL BUKU CERITA ANAK TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL

Rifda Imtiyaz¹⁾, Shintya Inriana²⁾, Tamara Regina³⁾

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

Rifdaimtiyaz71@gmail.com

Abstrak

Masalah umum yang dijumpai zaman sekarang lebih didominasi oleh permainan hasil industrialisasi, seperti video game, game online, maupun game yang menggunakan teknologi digital, dibandingkan permainan tradisional. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika dengan model semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa sampul buku cerita anak permainan tradisional memiliki tanda verbal, tanda visual, dengan penyajian desain komunikasi visual. Berdasarkan hasil analisis ditemukan tanda verbal, tanda visual, makna konotasi dan makna denotasi.

Kata Kunci: Buku cerita anak, desain komunikasi visual, sampul buku.

Abstract

Common problems encountered today are dominated by industrialized games, such as video games, online games, and games that use digital technology, compared to traditional games. This research uses semiotic analysis method with Roland Barthes semiotic model. The results of this study indicate that the cover of a traditional game children's story book has verbal signs, visual signs, with the presentation of visual communication designs. Based on the results of the analysis found verbal signs, visual signs, connotative meanings and denotative meanings.

Keywords: children's story book visual communication design book cover

Correspondence author: Rifda Imtiyaz, rifdaimtiyaz71@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Sampul buku awalnya hanya untuk melindungi isi buku, namun sampul buku saat ini menjadi salah satu aspek penting dalam sebuah buku. Nilai keindahan dan kemampuan menjual buku harus menciptakan sampul buku yang menjadi perhatian dalam memasarkan suatu produk.

Dalam desain sampul buku, kejelasan tentang informasi buku menjadi perhatian utama baik karya fiksi, buku anak-anak atau buku pendidikan. Karena kesan pertama calon pembaca saat membeli buku adalah sampul buku. Oleh karena itu, desain sampul buku merupakan salah satu aspek terpenting dalam sebuah buku. Memberikan sekilas tentang informasi kunci yang

terkandung dalam buku dengan memberikan sampul tentang pemahaman pesan inti buku. Sampul buku yang sukses perlu membuat para calon pembaca merasakan naskah daripada menceritakannya. Banyak jenis sampul buku dengan grafis kreatif, penggunaan huruf yang sangat direncanakan, desain ilustrasi, warna dan karakter yang dihadirkan menggambarkan tokoh dalam cerita tersebut.

Sampul adalah alat pemasaran yang penting untuk buku, dengan desain visual yang baik dan menarik akan memberikan pesona yang cukup untuk mereka yang ingin membelinya. Tujuan sampul buku telah berkembang dari perlindungan menjadi promosi, yang menyoroti pentingnya dirancang dengan baik yang memenuhi tujuannya untuk menarik lebih banyak pembaca.

Indonesia memiliki keragaman budaya dan suku yang membuat Indonesia kaya akan permainan tradisional. Dengan berjalannya waktu, anak-anak zaman sekarang sudah jarang yang mengenal permainan tradisional. Perubahan yang dialami oleh gerak terlihat jelas yaitu perubahan pada permainan tradisional.

Padahal, anak-anak Indonesia khususnya di ibu kota perlu bisa menghibur permainan tradisional. Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan, ada unsur budaya yang sangat erat kaitannya dan perlu dilestarikan. Faktor pertama adalah dari segi orang tua yang tidak memberitahukan atau kurang mengedukasi anak adanya permainan tradisional, karena adanya Youtube Kids, video games atau aplikasi lain yang membuat orang tua memberikan gadget sejak dini karena dianggap praktis. Faktor kedua penghambat kemunduran permainan tradisional adalah lapangan yang sempit, perkembangan teknologi yang pesat, kecenderungan lebih menyukai permainan modern, dan anak yang sudah individualistis.

Sampul buku yang mecolok untuk para pembelinya adalah dapat membuat perbedaan antara sampul lainnya. Sampul buku juga untuk meyakinkan kepada pembaca isi dalam buku, dan menangkap cerita di dalamnya tanpa harus mengungkapkan keseluruhan isi buku. Desain sampul buku harus bisa mengkomunikasikan secara visual bahwa halaman yang terdapat di dalam buku sepadan dengan sampul buku. Dalam penelitian ini kami ingin mengetahui bagaimana keterkaitannya desain sampul yang dilihat dari ilustrasi, warna, dan tipografi pada buku cerita anak tentang permainan tradisional yang diterbitkan Erlangga.

Ilustrasi

Ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis, tetapi dalam mencari istilah deskriptif yang mencakup semua ilustrasi disebut sebagai seni grafis. Ilustrasi memiliki makna tersirat dari konstituenya dan biasanya berbentuk komunikasi visual (Hermanto, 2018). Memahami cara membuat ilustrasi sangat penting untuk merancang komunikasi visual dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan komunikasi visual. Ilustrasi adalah gambar, lukisan atau karya seni cetak yang menjelaskan secara visual yang menghiasi kata-kata dalam buku, surat kabar dan media online yang mungkin bersifat sastra atau komersial. Ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan pesan atau suatu informasi yang orang melihatnya dapat mengerti isi pesan tersebut walaupun orang tersebut tidak bisa membaca teks dan juga pembaca akan lebih tertarik apabila menggunakan ilustrasi yang baik sesuai prinsip-prinsip desain. Ilustrasi yang baik selalu dapat menyampaikan pesan yang dimuatnya. Seorang ilustrator harus bekerja keras untuk menyampaikan pesan yang menjadi sebuah gambar visual yang unik agar tidak cepat hilang dari memori indera mata yang melihatnya. Ilustrasi pada buku cerita anak yang digambar dengan baik dapat memberikan dampak besar untuk anak-anak. Menggabungkan warna dan bentuk, ilustrasi ini menunjukkan apa yang ingin disampaikan oleh penulis, atau apa yang diceritakan oleh cerita tersebut. Ilustrasi menyederhanakan cerita, dan cerita tetap menarik di mata anak. (Marina Wardaya, 2020).

Tipografi

Tipografi adalah sesuatu yang sering ditemui orang. Tipografi biasanya ditemui dalam unsur desain. Artinya tipografi itu sendiri berfungsi sebagai pengantar pertukaran ide dengan audiens atau pembaca. Tipografo dapat ditemukan di surat kabar, majalah, poster, brosur, sampul buku, dll (Valentino, 2019). Sampul buku bisa diartikan sebagai komunikasi visual dari isi buku

Tipografi yang digunakan pada sampul buku untuk menekankan pesan dari desain buku dengan jelas dan mudah. Tipografi harus memiliki kekuatan untuk diperhatikan, terutama untuk desain sampul yang kebanyakan menggunakan gambar. Keterbacaan teks membangkitkan minat yang besar bagi audiens. Cara penting dalam menggunakan tipografi dalam sampul buku adalah membuat hierarki visual. Penggunaan tipografi untuk judul buku tidak hanya sekedar menghadirkan huruf, namun juga direncanakan dengan matang pemilihan karakter hurufnya, ketebalannya, warna dan layout-nya. Tipografi dapat menciptakan harmoni dan konsistensi dalam sebuah desain. Konsistensi itulah yang menciptakan tampilan yang profesional untuk mempromosikan pengenalan judul buku.

Warna

Warna merupakan sesuatu yang disebabkan oleh cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan olehnya. Dalam melihat warna kita harus memiliki cahaya yang menyinari suatu objek. Warna yang digunakan pada sampul buku bisa sebagai penyampaian pesan. Ide utama dari suatu pesan tersebut untuk membangkitkan emosi pembaca agar membeli buku. Skema warna harus direncanakan, tidak hanya sekedar memberikan kesan yang indah tetapi warna yang berbeda akan merangsang otak dan membangkitkan emosi yang berbeda juga, hal ini dalam faktor psikologis telah membantu melihat target audiens pembeli. Pemilihan warna pada sampul buku juga harus diperhatikan, karena bisa mempengaruhi psikologis dan suasana yang ingin diciptakan. (Elok Nuriyatur Rosyidah, 2019). Dalam penggunaannya di latar belakang dan objek yang dibuat kontras agar objek mudah dikenali dan terlihat jelas.

Buku Cerita Anak

Cerita bergambar adalah cerita yang terbentuk dari narasi dan ilustrasi tertulis. Ilustrasi membantu pembaca cerita untuk menggambarkan apa yang tertulis dalam sebuah cerita. Dalam buku Dasar-dasar Ilustrasi (Zeegan & Crush, 2005), dijelaskan bahwa inti dari ilustrasi adalah memikirkan ide dan konsep yang membentuk kekuatan sebuah citra untuk dikomunikasikan. Cerita bergambar adalah unit cerita disertai gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses memahami isi cerita. Ilustrasi anak muncul diberbagai permukaan yang terus meningkat, dan membuat perkembangan bahasa visual komunikasi anak, untuk cerita dan dongeng.

Bentuk ilustrasi visual pada anak adalah yang mudah dipahami akan mempercepat penyampaian pesan dalam komunikasi visual yang terjadi antar ilustrasi dan pengamat. Cerita bergambar merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan cerita secara visual. Pendekatan ciri-ciri visual ilustrasi anak yaitu, gaya ilustrasi, penggambaran tokoh sesuai karakternya, ilustrasi yang mudah dicerna oleh audiens, cerita yang menarik dan imajinatif dan terdapat pesan moral kepada anak yang disampaikan tidak menggurui dan dimengerti oleh anak-anak.

Permainan Tradisional

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, salah satunya tercermin dari berbagai permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi mengandung nilai dan pesan yang terkandung di dalamnya. Pada akhirnya permainan tradisional ini tidak banyak dimainkan atau bahkan tidak dikenal oleh anak-anak, terutama anak-anak di era sekarang. Permainan tradisional adalah kegiatan atau aktivitas hasil budaya dari masyarakat yang tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Permainan tradisional berasal dari permainan rakyat yang turun-temurun terdapat unsur tradisi yang berkaitan dengan adat. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang baik, positif, mengandung banyak filosofi dan nilai edukasi sehingga bisa mempengaruhi karakter anak. Pembentukan karakter anak sangatlah penting, mengingat bahwa anak merupakan aset bangsa di masa depan nantinya yang akan berpartisipasi aktif dalam pembangunan negeri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan dalam penelitian ini disusun menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yang dimaksud adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Peneliti berusaha untuk memahami tentang perilaku, persepsi, tindakan dan lain-lain lalu dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata (Moleong, 2017:6).

Penelitian ini bersifat deskriptif berusaha untuk menuturkan yang menjadi rumusan dari masalah berdasarkan penglihatan (visual) dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Data-data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata-kata dan gambar. Roland Barthes adalah salah satu tokoh filsuf yang sama berperan penting dalam bidang semiotika. Roland Barthes tokoh semiotika yang mengembangkan teori dari Ferdinand de Saussure, ahli bidang linguistik yang menyatakan tanda berdasarkan konsep semiotika sampai pada tingkat denotasi. Dari pendekatan Roland Barthes sangat diterapkan studi media yang berkonsentrasi pada semiologis analisis domain media yang bervariasi seperti iklan, bioskop, film, dan karikatur. Pengaruh karya semiotik dalam ilmu komunikasi dan informasi untuk mempelajari gambar media visual yang berbeda untuk menyelidiki interaksi simbolik dari tanda verbal dan non verbal. Roland Barthes menganalisis tanda-tanda dalam dua konsep semiotik utama yaitu pertanda dan penanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, dipastikan bahwa pendekatan semiotika Roland Barthes adalah alat yang cocok untuk mengidentifikasi fenomena simbolik elemen visual yang membentuk desain sampul buku. Kedua, orang-orang diberi tahu dengan baik tentang apa yang disampaikan oleh bentuk dari desain, tetapi menunjukkan perbedaan pribadi dalam preferensi, sehingga sulit untuk mencapai hasil yang jelas.

Di era sekarang lebih didominasi oleh permainan hasil industrialisasi, seperti *video game*, *game online*, maupun game yang menggunakan teknologi digital. Demikian, buku lah yang merupakan pedoman sangat bagus untuk anak, orang tua serta pengajar untuk meningkatkan kecintaan terhadap budaya bermain permainan tradisional Indonesia.

Proses dalam penelitian peran desain komunikasi visual pada sampul buku cerita anak tentang permainan tradisional ini menggunakan teori Roland Barthes, peran dalam desain komunikasi visual buku adalah buku ilustrasi anak umumnya bergambar, agar lebih mudah memahami dibandingkan buku yang penuh tulisan.

Ilustrasi dalam buku anak menyimpan begitu banyak makna yang dapat diinterpretasikan oleh pembaca. Ilustrasinya bisa menyamakan interpretasi dan persepsi pembaca yang sebelumnya membayangkan peristiwa yang terjadi pada cerita melalui imajinasi. Objek ilustrasi yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi anak-anak antara lain benda-benda yang berhubungan dengan permainan tradisional yang terlibat dalam buku cerita anak bergambar (Gufrent Vedian Rizky Setiady, 2019).

Visualisasi yang digunakan juga memiliki bentuk dan gambar yang jelas dan yang terpenting adalah warna sebagai unsur desain dan juga bisa dijadikan sebagai alat komunikasi yang memudahkan mereka dalam menanggapi bahasa. Warna-warna yang dipakai untuk buku ilustrasi anak cenderung menggunakan nuansa warna riang dan gembira yang bisa membangkitkan semangat mereka, seperti merah, biru, kuning atau hijau. Pemilihan karakter huruf pada buku anak harus direncanakan dan disesuaikan dengan isi cerita, memiliki struktur grid yang mendasari dan menampilkan informasi dengan cara menyeimbangkan semua elemen grafis. Kebanyakan tipografi yang digunakan kepada judul buku anak-anak umumnya sangat bergaya, tidak kaku. Meskipun sangat penting untuk membangun hierarki visual dalam menyampaikan tampilan dan nuansa yang menyenangkan. Gaya huruf harus diperhatikan tebal, tipis, miring dan warna yang di gunakan untuk buku anak-anak terutama pembaca pemula.

Pesan moral yang terkandung dalam buku ilustrasi anak sangat bermanfaat bagi mereka karena dapat membentuk kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan intelektual. Pendidikan karakter yang terkandung di dalam buku dapat mempengaruhi dan berperan dalam membentuk karakter sebagai pembaca.

A. Tanda pada sampul buku permainan Tradisional anak Indonesia



Gambar 1. Sampul Buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia
Sumber: <https://erlangga.co.id/resensi/8925-ensiklopedia-permainan-tradisional-anak-indonesia.html>

Makna Denotasi

Secara visual sampul buku diatas ini terlihat didominasi dengan warna yang *colorful*. Ilustrasi yang ada di sampul tersebut merupakan 3 anak laki-laki berekspresif mengajak dan merasakan keseruan dari permainan balap karung. Disekitarnya terdapat gambar dedaunan, layang-layang, bola bekel dan gangsing. Jika dihubungkan dengan unsur desain komunikasi visual terdapat beberapa bagian dan kajian, yaitu :

- a. Keberagaman warna dalam sampul buku dihadirkan dan tetap membangun keharmonisan (Bagus Setiawan, 2021). Warna, secara penglihatan (visual) sampul buku diatas mempunyai bingkai warna merah cerah. Warna merah memiliki arti semangat, kekuatan, penuh energi, keinginan, perang, tantangan, melawan, pertarungan, adrenalin, dan gairah. Warna pada background dibuat dengan warna krem yang dapat memberikan objek kontras agar terlihat jelas. Warna yang terdapat di baju anak berbeda-beda, warna baju hijau menggambarkan keseimbangan, harapan, sakit, penakut, alam, dan kesegaran, warna baju kuning artinya ceria, bahagia. egoistik, kecemasan, kreatif dan mempunyai

- rasa optimis, dan warna biru menciptakan kesan kecerdasan, loyalitas, tenang murung, kaku, dan sejuk atau dingin (Claudia Sabrina, 2019)
- b. Visual, sampul buku diatas terdapat objek utama yaitu 3 karakter anak laki-laki yang sedang berlomba balap karung dengan ekspresi yang menunjukkan karakteristik masing-masing, ekspresi visual yang bisa dilihat adalah ada yang penuh kekuatan seperti karakter anak sebelah kiri, ekspresi anak yang ditengah menggambarkan terpukau karena lebih unggul, dan ekspresi anak yang ketiga sedih penuh adrenalin karena gerak visual yang ditampilkan seperti ingin terjatuh. Terdapat elemen visual pendukung seperti dedaunan, layang-layang, tiga bola bekel dan gangsing. Ketika melihat visual tersebut menandakan atau mempunyai makna bahwa buku ini memiliki isi berbagai jenis permainan, untuk dedaunan mempunyai makna penghijauan yang menandakan kesan sedang bermain di taman yang asri.
 - c. Ruang, ruang putih memungkinkan pembaca untuk fokus pada elemen yang paling membutuhkan perhatian pembaca. Secara konseptual, ruang putih dapat membawa pesan utama yang ingin disampaikan desainer kepada audiens. Menggunakan terlalu banyak spasi dapat membuat komposisi menjadi kering atau kosong, jadi desainer harus menghemat spasi dan menggunakannya secara fungsional (Valentino, 2019). Pada sampul buku ini memiliki ruang kosong yang cenderung sedikit, namun tetap menyesuaikan jarak antara tanda visual satu dengan yang lainnya.
 - d. Tipografi, jenis tulisan pada sampul buku ini pada bagian judul menggunakan jenis font serif. Font serif sendiri biasanya cocok digunakan sebagai media penulisan artikel dan berita. Serif dapat digambarkan sebagai huruf dengan goresan terakhir yang memanjang dari akhir karakter. Terlepas dari karakteristik dekoratif dan gayanya, dikatakan meningkatkan keterbacaan dengan mengalihkan pandangan dari satu huruf ke huruf lainnya. Ini juga berfungsi untuk membedakan tipografi yang serupa (Valentino, 2019). Untuk sampul buku cerita anak font serif terlihat standar sehingga, kontras dengan elemen yang beragam pada desain sampul tersebut. Pemilihan warna utama pada judul *Permainan Tradisional* merupakan warna ungu tua sehingga menimbulkan efek psikologis mata yang langsung tertuju pada judul tersebut. Warna judul Indonesia pada sampul merupakan warna merah yang bisa mewakili warna dari negara Indonesia sendiri. (Aulia Chairunnisa, 2021)

Makna Konotasi

Sampul buku Permainan Tradisional ini memiliki banyak penafsiran, berikut penjelasan mengenai bentuk ilustrasi yang ada di dalam sampul buku, yaitu :

- a. Ilustrasi tiga anak laki-laki dengan ekspresi wajah yang sangat menunjukan semangat berlomba permainan balap karung yang penuh kekuatan dan energi. Secara penglihatan desain karakter dari segi gestur dan ekspresi tampak lebih hidup sehingga para audiens dapat merasakan perasaan dan situasi di karakter yang terdapat pada sampul buku. Setiap karakter memiliki ekspresi yang berbeda sehingga dapat membuat karakter lebih menarik. Pose yang dihadirkan sangat mempresentasikan permainan balap karung, yaitu terdapat pose anak yang lompat, kuat, menjaga keseimbangan dan hampir terjatuh (Dimas Rifqi Novica, 2018).
- b. Bisa dilihat pada penerapan dekoratif dedaunan hadir di antara keterangan nama tim dan ilustrator, dalam arti untuk menekankan suasana seperti di taman
- c. Ilustrasi dekoratif permainan tradisional terdapat 2 gangsing yang terpisah pada bagian kiri dan kanan. Tak lupa terdapat layang-layang berwarna hijau sebagai elemen dekoratif, dan 3 bola bekel yang kecil menghiasi bingkai sampul buku diatas.

Secara keseluruhan sampul buku ini memiliki makna atau simbol semangat dan penuh kompetitif pada permainan balap karung. Hal mendasar pada visual sampul buku ini adalah untuk memberitahu isi dari keseruan permainan tradisional salah satunya balap karung dengan visual 3 anak laki-laki yang memasukkan kedua kaki di dalam karung yang mencapai pinggang.

Simbol atau makna filosofi sampul buku mewakili beberapa yaitu, jiwa kompetitif, bersemangat, kesenangan, dan kebahagiaan. Kata tersebut sedikit menggambarkan pemaknaan dari beberapa simbol yang termuat di dalam visual sampul buku berdasarkan penalaran semiotika desain. Sampul buku ini sudah cukup baik secara konsep dalam menyampaikan pesan visual kepada audiens tentang permainan tradisional untuk anak Indonesia.

SIMPULAN

Simpulan Penelitian ini menyimpulkan bahwa buku cerita anak tentang permainan tradisional dibuat untuk mengedukasi anak Indonesia dalam mengenalkan permainan tradisional dalam bentuk buku cerita anak yang dimana anak zaman sekarang sudah minim bermain permainan tradisional karena adanya permainan industrialisasi seperti game online.

Desain sampul buku merupakan salah satu aspek terpenting dalam sebuah buku. Memberikan sekilas tentang informasi kunci yang terkandung dalam buku dengan memberikan sampul tentang pemahaman pesan inti buku. Sampul buku harus menyampaikan tata letak cerita Anda. Dalam sampul buku harus diperhatikan dari segi layout, warna, tipografi dan ilustrasi tidak hanya sekedar menghiasi buku. Desain sampul juga harus diperhatikan target audiens nya. Desain sampul yang baik tidak hanya secara visual saja, tetapi juga harus menampilkan karakter yang mudah diingat yang dapat menggerakkan emosi khayalak sasaram. Makna yang dimuat pada visual sampul buku mempunyai pesan yang disampaikan. Secara keseluruhan tanda dilihat dari dua aspek, yaitu tanda yang terlihat panca indera berupa bentuk visual. Karya desain visual memiliki tanda kombinasi antara verbal dan visual yang ada didalamnya, maka semiotika Roland Barthes sebagai teori mengidentifikasi fenomena simbolik elemen visual yang membentuk desain sampul buku. Sebagai simpulan di atas, penelitian ini untuk memberitahukan orang-orang dengan baik tentang apa yang disampaikan sampul buku dalam desain komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Marina Wardaya, A. I. (2020). Karakteristik Buku Anak yang Memorable dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 202-203.
- Carton, A. (2018, April 16). *Role Of Book Cover Design In Your Book's Success*. Retrieved from designhill: <https://www.designhill.com/design-blog/?p=32723>
- Corrigan, S. (2021, Mei 11). *Why is Typography Important in Graphic Design*. Retrieved from Flux Academy: <https://www.flux-academy.com/blog/why-is-typography-important-in-graphic-design>
- Dewi, N. I. (2020). Kajian Semiotika Cover Novel Tetralogi Laskar Pelangi. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 4-5.
- Claudia Sabrina, A. K. (2019). Eksplorasi Cerita Dan Visual Karakter Bertemakan Orang Tua Tunggal Untuk Animasi Pendek. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 182.
- Elok Nuriyatur Rosyidah, A. L. (2019). Infografis Dampak Fisik Dan Psikologis Pernikahan Dini Bagi Remaja Perempuan. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 198.
- Bagus Setiawan, D. A. (2021). Perancangan Visual Directory untuk Art Practice Service for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban. *de-lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 38.
- Aulia Chairunnisa, S. M. (2021). nalisis Visual Ilustrasi Sampul Novel Five Feet Apart Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 79.
- Dimas Rifqi Novica, I. K. (2018). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 54.
- Penerbit Erlangga. (2018). *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Retrieved from Penerbit Erlangga: <https://erlangga.co.id/resensi/8925-ensiklopedia-permainan-tradisional-anak-indonesia.html>

- Hermanto, Y. A. (2018). Identifikasi Ilustrasi-Tipografi Graphic Vernacular Sebagai Sistem Tanda & Identitas Warung Tenda di Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 76.
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 160-162.